

importante es el *etalonador*, la persona responsable, junto con el director de fotografía, de que el revelado del filme sea uniforme y no presente alteraciones de color o tono. A partir de la copia definitiva de montaje trasladada al negativo rodado por la cámara se llevará a cabo el *corte del negativo* del que saldrá la *copia cero*. Esta copia estándar servirá para hacer las copias posteriores.

La planificación de la distribución y exhibición entra dentro de estrategias de comercialización que son responsabilidad del productor. El director y el equipo (sobre todo las estrellas del reparto) suelen dedicar una parte importante del tiempo posterior al estreno a la promoción del filme.

Todas estas estrategias que hemos comentado corresponden a un filme ideal insertado en una mentalidad industrial. El arte cinematográfico, sin embargo, presenta muchos modelos distintos de producción, como dijimos anteriormente. Desde el cineasta de vanguardia o *underground* que utiliza su cámara para rodar a su familia o a sus amigos y manda los negativos a un laboratorio comercial hasta las grandes superproducciones en las que el filme está planificado y diseñado al mínimo detalle para complacer las encuestas de mercado, el caso de cada película es diferente. Sin embargo, un modelo de hacer las cosas ha permanecido invariable desde el asentamiento del cine como espectáculo de masas. Quizá en la manera en que el cine muestra su estructura industrial, su producción técnica, su manufactura por parte de un puñado de especialistas en tareas diversas, es donde podemos encontrar la última explicación del triunfo de este arte de nuestro tiempo.

## Apéndice 1. El análisis del filme

### Perspectivas

A lo largo de los capítulos precedentes hemos visto algunos de los conceptos filmicos fundamentales, tanto desde la vertiente histórica como técnica y económica. También hemos podido comprobar que el cine es una institución cultural compleja, en la que intervienen factores de distinta naturaleza que convergen en cada filme. Por lo tanto, si queremos pasar al análisis de una película, lo ideal sería encontrar un equilibrio entre ellos, aunque al final será inevitable establecer prioridades de acuerdo con el objetivo de nuestro análisis. De entrada, la *perspectiva* puede variar si nos interesa destacar los aspectos *sociológicos* del filme, el modo en el que demuestra unas características de organización *económica* de la industria, sus valores *estéticos* y *formales*, la dependencia de factores *tecnológicos* o su orientación *política*. Por ejemplo, un análisis de *El acorazado Potemkin* puede centrarse en el trabajo de montaje (y dentro de él, en problemas de ritmo, de composición gráfica, de contraste en la sucesión de planos, de *tempo* en la elaboración de una secuencia, etc.) para desvelar elementos estilísticos. Pero puede servir también para un análisis político (el papel del arte de propaganda en los regímenes totalitarios, el estado de la cultura soviética en el año 1925), estético (los conflictos entre realismo y vanguardia, la búsqueda de los efectos aristo-

télicos de la catarsis y lo patético a través del montaje, el peso del simbolismo, etc.), social (la producción estatal de la cultura, el peso de la censura...) o económico (la industria cinematográfica en las economías socialistas), por citar algunas posibilidades. Cuando afrontamos un análisis nos vemos obligados habitualmente a guiarnos por alguna de las perspectivas. Pero hay que intentar integrar en ella los aspectos orillados que, desde un segundo plano, pueden ayudarnos a responder algunas de nuestras propuestas de interpretación.

En este libro he optado por dar un peso mayor a la *vertiente estética y estilística* del cine, aunque sin perder de vista el resto de elementos que sirven para configurarlo como institución. Hay que ser conscientes de que se trata de una perspectiva más entre los estudios fílmicos. Aun así, el análisis estilístico de los filmes se ha convertido en una parte esencial de ellos.

De la voluntad de hacer hincapié en los problemas estéticos surge inevitablemente una cuestión teórica: la perspectiva del análisis vendrá condicionada por la manera en que nos enfrentemos al objeto de estudio. Por decirlo brevemente, la pregunta esencial que debemos hacernos es: ¿debo tratar esta película como *fuentes de información* o como *objetos artísticos*? Aunque las respuestas no sean totalmente excluyentes, trazan caminos distintos. La primera opción nos conducirá a integrar nuestro trabajo con sistemas de análisis de otras disciplinas humanísticas y delimitará la finalidad de la interpretación, ya que intentará articularla en campos conceptuales para los que el cine cumple un papel ilustrativo. Este camino nos alejará sin embargo de la reflexión estética. Por ejemplo, quien quiera hablar de la representación de la violencia en el cine contemporáneo, impregnará su recorrido por los filmes de datos sociológicos, históricos o antropológicos e incluso pedagógicos. Pero el análisis se concentrará en apoyar hipótesis previas provenientes de un marco conceptual ajeno.

Es cierto que si queremos aproximarnos a las películas como *objetos artísticos*, mantener unos referentes históricos o estudiar la tradición para alcanzar la comprensión profunda de las formas y del estilo cinematográficos nos ayudará a definir mejor la experiencia estética, pero ésta no dependerá en el fondo de esos conocimientos en los filmes ejemplares. Por lo tanto, hay que reconocer que, al final de todo el proceso, uno se encontrará ante algo indescifrable e irreductible que hará que una obra destaque entre los miles de productos de la misma naturaleza para convertirse en un paradigma del arte. Creo que hay una idea esencial de la que podemos partir: uno puede disfrutar de, pongamos por caso, un fil-

me como *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (F. W. Murnau, 1922) de una manera puramente intuitiva y primaria. No obstante, esa experiencia estética puede enriquecerse si uno sabe situar *Nosferatu* en una tradición con la que dialoga, que reelabora desde su particular modo de entender la puesta en escena, el estilo o la manera de representar metafóricamente el horror. También es importante concebir que *Nosferatu* puede surgir de determinadas condiciones históricas, sociales e incluso del estado de las técnicas fílmicas. En el fondo, todo proceso de análisis debe partir del conocimiento de los condicionantes que permiten la aparición de un producto artístico para aproximarse a las razones por las que se convierte en paradigma. Pero nunca hay que pensar que de este modo se desvelará el misterio de una obra de arte ejemplar. Asumamos por lo tanto, antes de partir, los límites del análisis. Sabemos que gran número de películas medias *no* dan paso a ese tipo de experiencia. Cualquier película puede ofrecer información histórica, sociológica o económica. Sin embargo, sólo algunas de ellas son capaces de transportar a un discurso estético los valores y símbolos de una cultura, incorporar las tensiones de la institución cinematográfica y ofrecer una reflexión innovadora con respecto a la tradición.

Voy a proponer un modelo que establezca una metodología de trabajo dirigida a pensar los filmes como *objetos artísticos*. A pesar de su carácter pedagógico, reconozco que es una formulación tan básica como ideal. Al igual que en el resto del libro, la metodología me la dicta un interés didáctico. Para ello la dividiré en dos fases relacionadas. La primera se concentrará en el establecimiento de un *análisis formal* que se basa en la relación entre las fórmulas expresivas utilizadas, tanto en la puesta en escena y el montaje como en la construcción narrativa. La segunda planteará un paso más allá y se referirá al *análisis textual*. Entiendo por análisis textual aquel que define la posición de un sujeto en el marco formal que hemos analizado previamente. Ese sujeto se desprende de la organización y estructura de las formas, pero también de un tipo de visión histórica del mundo (el *contexto* del que surge el filme) y de un diálogo que mantiene con la tradición (o *intertexto*), además de las marcas de un lugar textual desde el que se nos habla (*enunciación*). El trabajo sobre todos estos elementos nos dará las claves para trabajar el *sentido* del filme. Aquí es donde comienza la *interpretación*, un paso en el que el espectador elabora el sentido aplicando su experiencia. Esta fase es la más peligrosa, la más dada a la elucubración y definitivamente la que más se aleja de los criterios dominantes en las llamadas ciencias sociales. Aunque una discusión tan posmoderna sobre el valor de la interpretación es ina-

barcable en este libro, me parece necesario defender su presencia en un modelo de análisis que pretenda asumir el objeto de estudio no como mera fuente de información sino como producto artístico. Una vez más insistiré en que la función de la interpretación no es *desvelar* el sentido que cada uno construye de una obra. Se trata de una empresa diferente, de naturaleza hermenéutica, pero igualmente necesaria para que siga dialogando con nuestros tiempos. La interpretación muestra un momento en el que un *sujeto* ha estado trabajando con la obra para producir sentido de acuerdo con un conocimiento profundo de su contexto, su intertexto y sus estrategias de enunciación. Lo que crea es, en primer lugar, un nuevo acto de enunciación, una *actualización* a través de la lectura que sitúa la obra ante el contexto e intertexto presente. En cierto modo, podemos deducir que, en el caso que nos ocupa, el valor estético y paradigmático de una película se basa fundamentalmente en la *posibilidad de ser actualizada, de dialogar y ser efectiva en distintas épocas y culturas*.

Un último apunte. La característica principal de este libro ha sido pensar la historia del cine como institución desde una perspectiva de crisis, es decir, intentando proponer una aproximación a su papel a lo largo del siglo xx no como un arte en constante evolución y maduración, sino atravesado por contradicciones que afloran en cada momento. Mi propuesta para este apéndice didáctico es mantener en lo posible esta idea. Desarrollaré brevemente las características esenciales de cada uno de estos pasos del análisis ilustrándolos con algunos ejemplos que no pueden ser exhaustivos. Por otro lado, un apéndice dedicado a dar herramientas básicas para el análisis fílmico debería partir de algo bastante difícil de plantear: una película bien conocida y de fácil acceso a todos los lectores. Por ese motivo, más que del análisis de un filme concreto, sugiero que pensemos algunas posibilidades que se podrían desprender, en cada uno de los pasos metodológicos propuestos, de cuatro filmes representativos de periodos diferentes pero que trabajan con el mismo referente. El motivo principal que nos acompañará a partir de ahora es lo suficientemente conocido como para que el lector no se pierda en referencias poco comunes. Propongo trabajar desde el material narrativo de la novela *Drácula* de Bram Stoker (1897) y su elaboración en cuatro versiones fílmicas correspondientes a otros tanto momentos de «crisis»: *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (F. W. Murnau, 1922), *Dracula* (Tod Browning, 1931), *The Horror of Dracula* (Terence Fisher, 1958) y *Bram Stoker's Dracula* (F. F. Coppola, 1992). Respectivamente me referiré a ellas a partir de este punto de acuerdo con los siguientes acrónimos: NSG, DRC, THD y BSD. Por supuesto, no disponemos de espacio más que

para apuntar algunos problemas prácticos y sencillos. Pero la finalidad no es analizar minuciosamente las cuatro películas, sino desvelar un proceso que presento como una metodología básica.

## 1. Análisis formal

### 1.1. ANÁLISIS GENERAL DE LAS FORMAS NARRATIVAS

Ni que decir tiene que lo más importante en la fase previa de un análisis es ver bien la película. Esto quiere decir, verla varias veces y, en la medida de lo posible, intentar distanciarse de los mecanismos que buscan nuestra identificación o apelan a nuestras emociones para fijarse en ella como una *construcción*. A partir de la tercera o cuarta visión, debe plantearse de manera más serena la posibilidad de reconocer una *estructura*, es decir, unos mecanismos formales y narrativos que conducen el material dramático. A partir de su reconocimiento podremos iniciar un trayecto centrado exclusivamente en los aspectos retóricos.

En la mayoría de los filmes narrativos hay una serie de momentos esenciales sobre los que podemos centrar nuestra atención. En primer lugar, es bastante útil observar con cuidado la *construcción del final*. Un viejo axioma de los estudiosos de la narrativa dice que hay que empezar a analizar un relato precisamente desde allí. Comprender el final nos señalará la *resolución del conflicto principal* y los personajes encargados de conducirlo hasta su cierre. Esta reflexión la podemos proyectar posteriormente sobre el *arranque* del filme. El contraste entre estos dos momentos culminantes nos aclarará el proceso que ha conducido desde el planteamiento inicial de los conflictos y del itinerario de los personajes hasta su resolución. En el *arranque* del filme es necesario observar que hay una fase más o menos prolongada que se centra en la *caracterización* de los personajes, la exposición de sus carencias, la definición de *algo que desean conseguir* y, por último, la plasmación de cómo ese *deseo* entra en conflicto con ciertas circunstancias, otros personajes, etc. A partir de este punto, el relato suele comenzar una serie de líneas que incorporan nuevos *personajes y conflictos secundarios* cuya finalidad es dilatar la resolución del conflicto principal.

Tenemos por lo tanto una serie de fases que podemos segmentar de acuerdo con la estructura narrativa: 1 *arranque*, 2 *exposición* (que incluye *caracterización* de los personajes principales, planteamiento de su *deseo* y del *conflicto* principal), 3 *desarrollo de la trama* a través de con-

flictos secundarios, 4 *resolución* del conflicto principal y 5 *final*. Pero hay otra posibilidad de seguir reconociendo bloques de análisis. Como hemos visto anteriormente, los guiones suelen dividir la acción en *secuencias* que mantienen una cierta unidad espacial y temporal, aunque a veces se puedan plantear saltos de una a otra a través del montaje alterno. Reconocer su planteamiento y sucesión nos dará indicaciones sobre la construcción narrativa, atendiendo a cómo se engarzan de acuerdo con una determinada lógica causal.

Los ejemplos con los que trabajamos parten de un material narrativo común en el que podemos encontrar un conflicto clave y fácil de reconocer: el vampiro y todo lo que simboliza como elemento que proviene de la naturaleza y la superstición sobre el mal para desestabilizar la civilización. El final de todas las películas incide, por tanto, en su destrucción: es degollado y decapitado en *BSD*, muerto por la luz del sol en *NSG* y *THD* y finalmente empalado por una estaca en *DRC*. En la estructura de cada filme la fase expositiva se dedica a presentar y caracterizar este elemento esencial y a definir su amenaza en contraste con los personajes del mundo civilizado. En *DRC* y *THD* solemos basar nuestro saber sobre el conflicto a través de la *focalización*\* en los personajes civilizados ante los que, en secuencias concretas, irrumpe el mal. En *NSG* y *BSD* también ocurre, pero existe un contrapeso del narrador omnisciente que nos muestra al vampiro en escenas de tono distinto, como la instalación del conde Orlock en la ciudad o la escena de seducción de Drácula y Mina en el cinematógrafo respectivamente. En cualquier caso, el desarrollo de todos los filmes se centra en mostrar la inicial incompreensión o incompetencia de los amenazados ante el mal. Para desvelar el misterio existe un personaje (el Van Helsing de la novela) cuyo saber está a mitad de camino entre lo científico y lo mágico. La resolución del conflicto se planteará cuando los escépticos entiendan la naturaleza de la amenaza y se encuentren los medios para combatirla. Finalmente, el cierre incidirá en su destrucción y una vuelta al orden que había sido desestabilizado por el vampiro.

Sin embargo, entrar en el campo de los deseos es más significativo a la hora de valorar las diferencias históricas. Lo más obvio es el planteamiento de la vinculación erótica entre ciertos personajes femeninos y el vampiro. Se trata de un elemento que se hace patente en cada filme. Resulta sublimado como sacrificio redentor en *NSG* mientras que es claramente sexual, aunque acabe siendo controlado y dominado por las restricciones de la civilización, en *THD* y *DRC*. También se da en *BSD*, sin embargo encontramos unos mecanismos narrativos alternativos. El más

significativo es que aparezca una caracterización del vampiro que se aleja de la imagen de fuerza natural maligna. De hecho, desarrolla un conflicto amoroso anclado en el prólogo y epílogo, que elaboran una rudimentaria idea melodramática (el suicidio de la joven esposa del conde y la violenta apostasía de éste) que no existe en la novela ni en ninguna de las otras versiones fílmicas.

## 1.2. DÉCOUPAGE Y ANÁLISIS DEL ESTILO

Una vez definidas las partes en las que se puede dividir la narración y reconocida su división, existe una herramienta muy eficaz para el análisis que consiste en hacer un *découpage*, o descripción por secuencias. Se trata de un análisis exhaustivo (incluso plano a plano) para desentrañar todos los mecanismos de la puesta en escena: composición, iluminación, montaje, segmentación del espacio, ritmo, etc. Es un ejercicio laborioso, por lo tanto depende del objetivo de nuestro análisis realizarlo sobre toda la película o no. Pero hacerlo al menos sobre dos o tres escenas culminantes nos dará claves interesantes sobre el *estilo* del filme (por ejemplo, su respeto del *raccord*, la preeminencia de sistemas de composición e iluminación que buscan la «transparencia» y el equilibrio o una elaboración «poética» de la puesta en escena...) y *serán muy útiles para las reflexiones posteriores sobre la enunciación*. En el capítulo 4 hemos podido ver algunas descripciones detalladas de escenas de *El orgullo de la compañía*, *El acorazado Potemkin* o *Ámame esta noche*. Apoyarse en croquis, pequeños dibujos de cada plano o, si es posible, reproducciones de los fotogramas es de gran utilidad.

Para hacer el *découpage* es interesante numerar las distintas secuencias y después el número de planos en cada secuencia. Pongamos como ejemplo el momento en el que aparece el vampiro por primera vez en el filme *BSD*. Para eso numeraré los planos desde un momento concreto y también daré una marca del tipo de transición entre planos que será (C) para corte, (E) para encadenado:

... (C) 1 PG contrapicado de la monumental e inquietante fachada del castillo. Ligera panorámica de ascenso. Música orquestal con un ritmo de marcha lenta (C) 2 PML de Harker subiendo las escaleras de entrada. A la izquierda se observa su sombra proyectada (es muy grande y no coincide exactamente con su movimiento, es un efecto óptico que se repetirá en 4 con Drácula). La música disminuye (C) 3 PM frontal de Harker. Lanza

una mirada furtiva a la derecha del encuadre (C) **4a** PG del interior del castillo. Parece corresponder al punto de vista de Harker. A la izquierda del encuadre aparece una inmensa sombra que se proyecta sobre la pared y se desliza hacia la derecha. Una panorámica la sigue y desemboca en **4b** un PM de Drácula, tomado a unos 45°. Sostiene una lámpara. Su aparición coincide en la banda sonora con un efecto de sonido viento mientras la música extradiegética desaparece con una nota aguda de la cuerda. La sombra es otro truco óptico, ya que su perfil coincide con el del personaje pero funciona de manera autónoma a él. *Drácula*: «Welcome to my home. Enter freely of your own will –and leave some of the happiness you bring.» (C) **5** PM Harker (en 45° -contraplano) *Harker*: «Count Dracula?» (C) **6** como **4b** PM *Drácula*: «I am Dracula (vocalizando) and I bid you welcome, Mr Harker, to my house. (Mira a los pies de Harker, que no han atravesado el umbral y vuelve a levantar la mirada) Come in» (C) **7a** PML de Harker (sobre el eje de 5 pero más largo). Dirige su mirada al suelo. Panorámica descendente apoyada en el *raccord* de mirada que finaliza en los pies de Harker (**7b**). Da un paso y atraviesa el umbral (E) **8** PC en picado casi vertical de Drácula y Harker caminando por el interior del palacio. Vuelve la música extradiegética... etc.



3



4a



4b



5



6



7a



7b



8



Como se observará, el *découpage* es esencialmente descriptivo. El grado de minuciosidad en la descripción se corresponderá a la importancia que tenga la escena para nuestro análisis. Pero hay que tener en cuenta que la reflexión sobre el *estilo* debe partir del conocimiento de los distintos elementos materiales y narrativos. Éstos se refieren tanto a las estrategias de composición del argumento en relación con la historia como en el modo de entender el montaje (basado en la continuidad o no) y la puesta en escena («transparente» o «marcada» frente a la historia). En la escena estudiada, la banda sonora y el tenebrismo de la imagen sitúan el filme en el ámbito de lo *fantástico*: las sombras que acechan y que están independizadas de los cuerpos, la escenografía amenazadora y la iluminación de tono bajo nos conducen a pensar que están pasando cosas inverosímiles en ese marco inquietante. Por su lado, el montaje se relaciona con una estrategia narrativa orientada hacia el mismo fin: conseguir una primera visión sorprendente, casi sobrenatural, del conde. Para ello se vincula a un plano correspondiente al *punto de vista*\* de Harker. El espectador parece compartir su mirada sorprendida mientras una panorámica desemboca en la figura de Drácula. Este planteamiento estilístico ligado a un punto de vista del personaje sorprendido u horrorizado, se corresponde a una codificación moderna que ya está presente en *THH*. La estrategia contrasta con las dos películas clásicas, en las que la primera aparición del vampiro no está focalizada o, dicho en otras palabras, es conducida por el narrador omnisciente. En *NSG* el conde Orlock emerge de las sombras del castillo mientras Hutter camina inconsciente de los peligros que le aguardan (el plano-contraplano del horror se utilizará algo más tarde, en el ataque en el dormitorio de Hutter y sobre todo en la escena del barco en la que un marinero observa la salida de Drácula del ataúd). En *DRC*, se pone en pie una escena muy teatral, conducida por el narrador omnisciente, en la que el vampiro emerge con sus acompañantes femeninas de los ataúdes situados en una cripta adornada con todas las convenciones del cine de horror mientras se sitúa frontalmente a la cámara. Ésta realiza un sutil movimiento de aproximación hacia la fascinante amenaza.

### 1.3. FIJACIÓN TEXTUAL DEL FILME

Paralelamente a todo el trabajo anterior, es imprescindible tomar precauciones y reflexionar sobre el propio soporte con el que estamos trabajando. Manejamos en la mayoría de los casos copias provenientes de

vídeo, de la TV, de DVD. Hemos de ser conscientes de que algunas de estas copias suelen sufrir alteraciones. La más frecuente es la del *formato*. El paso del formato de cine al de TV o vídeo implica casi siempre un recorte del encuadre, ya que no hay proporción directa. Esto es mucho más grave en el caso de los formatos panorámicos, recortados y deformados constantemente fuera de las salas. Además del formato, se plantean problemas relacionados con la *versión* del filme. Por ejemplo, se ha hecho frecuente comercializar los «montajes del director» de ciertas películas cuyos directores han ganado el prestigio suficiente como para poder dejar testimonio de su autoría en un filme que tuvo que plegar en su momento a las demandas de la institución. El análisis comparado de las dos versiones puede darnos interpretaciones estilísticas alternativas, pero también información muy pertinente sobre el estado de la institución cinematográfica en cada momento. Otros ejemplos son las versiones distintas para salas de cine, edición en vídeo o alteradas para su pase en medios de comunicación como aviones, trenes, etc.

Aún más importante es el trabajo sobre los filmes más antiguos, en los que los problemas de fijación textual son muy complejos, no sólo porque las versiones nos han llegado en muchos casos mutiladas, sino también porque se comercializaban diferentes copias de la misma película que eran enviadas a distintos mercados, de modo que resulta difícil hablar de una sola copia como la película estándar. Entre los filmes que nos ocupan, *NSG* es un buen ejemplo. Murnau no pudo evitar que los herederos de Bram Stoker le acusaran de plagio y una sentencia de un tribunal ordenó la destrucción de todas las copias y del negativo del filme. Como se había distribuido ya por algunos países, algunas de ellas se salvaron, pero tenían importantes diferencias. La recuperación del guión original y la disposición de distintas copias incompletas que tenían material suficiente para hacer combinaciones ha permitido una reciente restauración que al parecer se aproxima bastante a la intención de los creadores de la película, pero al fin y al cabo se trata de una copia ideal.

Hay otros elementos que hemos de tener en cuenta a la hora de pensar un filme. Uno esencial es el doblaje o la subtitulación. Nuestra información sobre el material narrativo puede ser alterada por el doblaje. Ya vimos que, entre otras cosas, era un mecanismo bastante utilizado por la censura. Igualmente, el paratexto (según Gérard Genette, el paratexto es todo lo que perfila o bordea el texto: notas a pie de página, títulos, dedicatorias, etc.) puede condicionar nuestra interpretación. Un caso frecuente es el título del filme. No es lo mismo abordar el análisis de una

película titulada *The Searchers* como «Los buscadores» o como *Centauros del desierto*. El título de *NSG* nos plantea problemas que tienen que ver con asuntos legales y de derechos sobre la novela *Drácula*. Pero hay algo más, una declaración de intenciones sobre la enunciación del filme: una «sinfonía del horror» que desvela tanto indicaciones genéricas como un planteamiento musical que justifica el ritmo y la armonía de la composición de la película. *THD* insiste en el elemento genérico mientras *DRC* dota de centralidad absoluta al papel amenazador del vampiro. Finalmente, *BSD* denota una intención de fidelidad al autor de la novela que se deberá verificar en el análisis textual del filme.

## 2. Análisis textual

### 2.1. CONTEXTO

Si la reflexión sobre las formas, el estilo y la narratividad del filme es importante, no menos resulta pensar estos aspectos en relación con el marco cultural del que son consecuencia, sobre todo si pretendemos llegar a una interpretación que vaya más allá de la mera descripción. Por lo tanto, una vez analizada la película en todas sus características materiales, es necesario observarla desde una perspectiva histórica para poder fijar su interpretación. Hemos visto a lo largo del libro que todo filme está condicionado por el estado de la institución cinematográfica. Es decir, se encuentra emplazado ante determinaciones legales, económicas, sociales e incluso de tendencias estilísticas que marcan su aparición. Su conocimiento es necesario para poder orientar el trabajo de análisis y entender, en parte, las propuestas estéticas que se desprenden tanto de las condiciones de producción como del marco cultural.

Hay un problema de partida que debe ser afrontado con prudencia a la hora de pensar la relación del filme con el contexto. Lo denominaré, de manera abreviada, el *problema del reflejo*. Al plantearse la reflexión sobre el contexto en el que surge un filme suele darse por sentado que, al final, todo lo que podemos interpretar de él o de su relación con la institución cinematográfica no es más que un *reflejo* de las circunstancias (sociales, políticas, económicas...) que rodearon su creación. Cuando se plantean por ejemplo ideas sobre la función histórica del cine, el problema del reflejo se hace particularmente agudo. En el fondo, volvemos a la perspectiva del filme como *fuentes de información* para una disciplina humanística que deja de lado en la mayoría de los casos la valoración de los

aspectos estilísticos e incluso culturales. Es cierto que el cine produce imágenes de la sociedad que pueden constituirse en documentos históricos privilegiados. Pero me gustaría llegar más lejos en esta reflexión sobre el contexto siguiendo, precisamente, la idea del historiador Peter Burke. De hecho, la llevo más lejos que él mismo y, una vez más, me permito utilizar libremente un concepto de otro autor para ajustarlo a mi análisis. En un reciente libro titulado *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico* (Barcelona, Crítica, 2001) insiste en que el cine, como otros sistemas productores de imágenes, configura «visiones del mundo». En otras palabras, las imágenes encierran en su interior estrategias simbólicas de configuración del mundo, alegorías a través de las cuales se representa una época. De ello se deduce que lo esencial no es lo que refleja la imagen en sí, sino la *mirada que podemos reconstruir detrás de ella*. Por lo tanto, las películas deben ser entendidas no como un mero *reflejo* o *interpretación* de una situación histórica, sino como documentos donde se *condensan simbólicamente* las contradicciones y las tensiones de un momento histórico a través de una *visión*. Entramos, por lo tanto, en dominios subjetivos que se expresan en el nivel del texto o, mejor dicho, del *contexto*.

La novela *Drácula* construyó una figura diabólica que condensaba alegóricamente los temores de una sociedad que comenzaba a adquirir la configuración de la cultura de masas. El enfrentamiento entre ciencia y magia, entre medios de comunicación y transporte antiguos y modernos, entre lo urbano y la naturaleza..., son elementos subrayados por la inmensa bibliografía que ha explorado la dimensión simbólica de la obra de Stoker. De hecho, la aparición de la novela coincidió con las primeras proyecciones de los hermanos Lumière y Edison. Coppola lo menciona explícitamente en *BSD* y el paralelismo no es gratuito. Vinculando esta elaboración simbólica a las distintas versiones cinematográficas que nos ocupan, hay gran cantidad de elementos contextuales que pueden ser sacados a colación. Mencionaré brevemente alguno: hay un discurso paralelo en la novela que tiene que ver con uno de los problemas fundamentales del finales del siglo XIX: el de la infección, la epidemia y, en último lugar, la sífilis. En algunos casos, la puesta al día del tema en *BSD* no puede ser separado de un fenómeno comparable de principios de los años noventa que penetró profundamente en el imaginario cultural de nuestra época: el sida. Leer la película en este contexto es necesario para entender su funcionamiento cultural. Por otra parte, la alegoría del vampiro en *NSG* se corresponde con la emergencia de las figuras diabólicas y tiránicas del caligarrismo, como vimos a través de una referencia a la obra de

Siegfried Kracauer que relacionaba las figuras cinematográficas con la mentalidad producida en el contexto social y político de la República de Weimar.

El problema del contexto se resuelve en parte dentro del marco cultural y social, pero eso no es todo. Hay otro elemento importante que tiene que ver con la propia institución cinematográfica y afecta tanto a condiciones de producción como a algunos elementos de estilo. Por decirlo de manera rápida, producir *DRC* en 1931 en la Universal no es lo mismo que hacerlo en MGM o en Warner Bros. El hecho de que una producción de este tipo sólo pueda ser puesta en marcha por un estudio de las tres Minors es significativo. También el modo en que se concibe el estilo del filme, tanto en la puesta en escena (decorados, actores, iluminación...) como en la disposición del material narrativo, vinculado a los esquemas del *thriller* de horror de procedencia teatral. En el primer aspecto, la importancia determinante del productor Carl Laemmle Jr. encargando la dirección a Tod Browning y la fotografía a Karl Freund (uno de los directores de fotografía de mayor prestigio en el cine alemán de los años veinte) dan a la película un tono de experimentación de fórmulas que se revelaría como de gran éxito. El ciclo de horror de la Universal se agotaría a lo largo de los años treinta y, después de la caída del monopolio de las Majors y el relativo ascenso de las Minors, Universal ya no estaba en condiciones de este tipo de trabajo experimental, por lo que cedió los derechos de sus personajes del cine de terror a una pequeña productora inglesa a cambio de la exclusiva en la distribución de los filmes. Esta productora, la Hammer, produjo en 1958 *THD* y la fórmula empleada, con las consiguientes «puestas al día» de elementos narrativos y visuales, volvió a dar paso a un nuevo y célebre ciclo de cine de horror.

El estudiante que afronte un análisis del contexto deberá tener en cuenta, por lo tanto, estas dos vertientes: *la sociocultural y la referida a la institución cinematográfica* mediante un trabajo de documentación riguroso.

## 2.2. INTERTEXTO

El intertexto es la relación, el diálogo y la dependencia que podemos establecer entre el texto que es objeto de análisis y otros textos. Este concepto teórico plantea que los filmes se constituyen a partir de redes de referencias relacionadas tanto con la tradición cultural como con otros textos coetáneos.

Las cadenas de relaciones pueden ser siempre inagotables, por lo que en el análisis deberemos ser capaces de discriminar, de entre todas las posibilidades, aquellas que nos conduzcan a hipótesis que apoyen nuestra lectura de manera efectiva. En los ejemplos que propongo, es cierto que existe una fuente de partida, la novela de Stoker, que recoge tangencialmente algunas leyendas centroeuropeas sobre un oscuro príncipe de Transilvania mezcladas con algo del malditismo diabólico romántico, rasgos del folletín y de la novela popular por entregas e incluso cierta iconografía inspirada en el decadentismo de finales del siglo XIX. Pero tirar de cada uno de estos hilos puede llevarnos a referencias complejas que nos alejarán cada vez más de nuestro objeto de estudio, por lo que hay que ir con cuidado y seleccionar lo que resulte más adecuado para nuestro análisis. Al plantear nuestro enfrentamiento con los filmes concretos, deberemos enfocar nuestro trabajo en los elementos realmente importantes para la trama narrativa y la construcción visual y sonora. Siguiendo con el ejemplo, el recorrido temático sobre las leyendas de Vlad el empalador sólo sería útil, en parte, para *BSD*. El resto de películas ignoran este asunto. Pero incluso el peso de este referente intertextual no es excesivamente importante en el propio filme de Coppola. Su función es de orden estructural y narrativo: la historia de amor del príncipe guerrero y su amada que intentan enmarcar (situándose en el arranque y en el cierre del filme) con un sentido rotundo y melodramático la inquietante historia sexual del vampiro y Mina.

Otro tipo de referentes nos puede llevar a datos plasmados directamente en el filme como citas o referencias. Por ejemplo, en la escena de *BSD* de la que hice un *découpage* en el punto 1.2 incidía en un detalle aparentemente trivial. En los planos 6 y 7 Drácula y Harker dirigen la mirada a los pies de este último enfatizando el momento en el que el joven atraviesa el umbral del castillo. En el propio guión literario del filme, se dice: «Primer plano del umbral de la puerta (contraplano). Harker entra "libremente", dando ese fatídico paso a través del umbral». (F. F. Coppola y James V. Hart: *Bram Stoker's Dracula*, Nueva York, Newmarket Press, 1992, pág. 36). Me parece que el énfasis en este detalle sólo puede provenir de la consulta de la edición anotada de la novela de Stoker que es de obligada referencia a los lectores modernos en inglés. Me refiero a la de Leonard Wolf de 1975 y reeditada en 1993. El gesto de cruzar el umbral y entrar por la propia voluntad en el territorio dominado por el personaje maléfico ocupa dos notas explicativas de esta última edición y referencias cruzadas que llevan a Coleridge, Goethe, etc.

Más allá de los elementos de la novela, las referencias intertextuales se pueden referir a precedentes teatrales o pictóricos que determinaron la concepción de los filmes. *DRC* provenía de una obra teatral de gran éxito en Broadway a finales de los años veinte. El intérprete de esta versión ya era Bela Lugosi y una parte importante de la escenografía y los planteamientos dramáticos se mantienen en el filme. Por otro lado, el peso de la plástica romántica en algunos planos de *NSG*, así como las referencias directas a la pintura prerrafaelita y simbolista en *BSD*, nos hablan de posibilidades de interpretación que relacionan modelos culturales muy variados y que conducen a amplias posibilidades interpretativas.

Pero las conexiones intertextuales se pueden referir también a la *tradición filmica*. Desde el punto de vista de la caracterización de los personajes y la trama narrativa, *THD* plantea una curiosa novedad con respecto a todas las demás versiones. El público ya sabía bien quién era Drácula y lo que representaba. Por ese motivo, el Harker que llega al castillo del conde en el arranque del filme no es un agente inmobiliario que va a vender una residencia, sino un cazavampiros que planea acabar con el maligno personaje. En este sentido, la película juega con el conocimiento intertextual de los espectadores y le propone alternativas que le sorprenden. Igualmente, la iconografía zoomórfica del conde Orlock en *NSG* sólo se vuelve a utilizar en momentos de *BSD*, mientras que su presentación como un dandy un poco desfasado de capa y traje negro inaugurada por Lugosi en *DRC* se convertirá en la que desarrollará *THD* y todo el ciclo de la Hammer.

La mención a estos elementos iconográficos nos conduce a un problema esencial de la definición intertextual de un filme: precisamente el modo en que crea, renueva o se ajusta a las fórmulas de los *géneros cinematográficos*. La intertextualidad es esencial en la elaboración del *marco genérico* mediante el que una serie de filmes comparten convenciones narrativas e iconográficas que desarrollan expectativas permanentes en el espectador. Busquemos otro ejemplo concreto: la huella de la iluminación de tono bajo de ciertas escenas de *DRC*, creada por Karl Freund y que se relaciona directamente con la poética expresionista (ya estaba obviamente en *NSG*), definirá, por ejemplo, el itinerario posterior del género en la elaboración de la atmósfera peculiar de las películas de horror.

Un último aspecto sobre el análisis intertextual, desprendido del ejemplo que acabo de dar se refiere a la relación que mantiene el filme con las obras de sus autores. Soy consciente de que planteo una idea un tanto polémica. Quizá lo normal sería pensar el problema de la «autoría» en el ámbito de la *enunciación*. Pero desde mi punto de vista, la enun-

ciación es un problema que se resuelve esencialmente en el plano textual, no en el de los autores de carne y hueso que están detrás de la producción. Sin embargo, al igual que ocurre con los géneros, la obra de los cineastas va generando convenciones estilísticas e incluso expectativas entre el público. La publicidad de *DRC* incidía en la personalidad de su peculiar director, Tod Browning, cuyos filmes tenían una impronta bien conocida por los aficionados. Desde *THD*, un filme interpretado por Christopher Lee y Peter Cushing, o por Bela Lugosi, desarrollaba una serie de inevitables *estilemas* (rasgos personales de estilo) y referencias que permitían una relación intertextual directa entre películas. Incluso, llegando al terreno de la *cita*, el planteamiento de secuela de *Drácula, príncipe de las tinieblas* (Dracula, Prince of Darkness, Terence Fisher, 1965) reproduce explícitamente en el arranque del filme el final de *THD*. Estamos en un nuevo contexto, el que ha permitido que el público esté acostumbrado a estas prácticas a través de los seriales televisivos.

### 2.3. ENUNCIACIÓN

Los lingüistas suelen utilizar el término enunciación para referirse a las marcas que deja el sujeto en un discurso. Las formas pronominales o los deícticos son ejemplos destacados de la enunciación en el uso convencional del lenguaje, porque nos sirven de indicadores que sirven para responder a la pregunta ¿quién habla? Partiendo de la lingüística, el término se ha generalizado en el análisis textual para indicar aquellos rasgos que desvelan la presencia de un *sujeto* en el texto. Como nos ocupamos de audiovisuales, esas marcas no son lingüísticas, sino que se relacionan con el montaje, la puesta en escena e incluso la organización de las estrategias narrativas del filme.

Estamos ante un problema algo complejo, así que vayamos por partes. He hablado del sujeto. Como acabo de decir en el epígrafe dedicado a la intertextualidad, el sujeto es una construcción textual, no un ser biográfico. Es decir, no se trata de F. W. Murnau, ni de Bela Lugosi ni de Karl Freund ni de Christopher Lee, ni del responsable de la restauración de *NSG*. Para empezar, sabemos que los filmes son construcciones colectivas en las que interviene la creatividad de diferentes personas. Pero si la investigación sobre los «rasgos de estilo» de cada una de ellas en una serie de filmes puede ser útil en el nivel de la intertextualidad, al pensar en la enunciación debemos centrarnos en el producto singular que ha movilizado unas estrategias concretas de construcción narrativa, de mon-

taje y puesta en escena. Estas estrategias se deducen del análisis del texto, y son las que, finalmente, sirven de punto de partida para la interpretación. Nuestra búsqueda ha de dirigirse a una *figura ideal*, textual, que *identificamos con el proceso de construcción de estas estrategias*. Esto es, en resumen, la enunciación.

Pero hay que ser más precisos. La enunciación se detecta a través de huellas, de marcas, de rasgos. El lugar esencial para encontrarlos en un filme se sitúa en su *estilo*. Una vez más, he de precisar que no se trata de los *estilemas* autorales de la intertextualidad, sino del *modo singular en el que ese filme concreto elabora un estilo*. Por lo tanto, tiene que ver con la articulación particular en ese filme de los tres vectores: la puesta en escena, el montaje y la construcción narrativa.

De lo que acabo de decir se deduce que pensar la enunciación de un filme obliga a un *conocimiento histórico del estilo cinematográfico*. Por ejemplo, en el marco del cine de Hollywood, los rasgos y las marcas de enunciación se detectarán a partir de la cercanía o la distancia que mantengan con respecto al montaje de continuidad y la transparencia, o el modo en el que renueven o contesten las características principales del modelo. En cuanto a la elaboración narrativa, las estrategias de voz empleadas y la *focalización*\* serán determinantes para pensar la enunciación del filme al desvelar la actitud del narrador. Desde la voz más obvia y dirigista (la *voice over*) a la que se oculta de modo que la historia parece contarse por sí misma, la variedad de estrategias de la enunciación sólo puede ser pensada desde las convenciones históricas y los condicionantes contextuales e intertextuales.

Como he sugerido anteriormente, la enunciación de *NSG* opta por una elaboración *poética* que da un espesor peculiar a la historia que se pone en pie. Por lo que conocemos de la copia restaurada del filme de Murnau, la amenaza del vampiro se traduce en elipsis que dejan a la imaginación del espectador los momentos de agresión, en sombras amenazadoras proyectadas sobre las paredes, en el cruce imposible de miradas sugeridas por el montaje. Hay un narrador que parece contar la historia en ciertos intertítulos, pero también se esconde pudorosamente detrás de la representación en la parte central de la película. La puesta en escena recrea un ambiente burgués y ordenado de estilo Biedermeier, frente a un mundo natural, poblado de animales y paisajes inquietantes, que parecen extensiones de la presencia del vampiro. El sistema retórico que sostiene estos dos universos contrapuestos diseña una enunciación metafórica que se hace particularmente marcada en esa proyección amenazante de la sombra del vampiro sobre los espacios familiares. Por poner otro ejem-

plo, la enunciación de *DRC* parece combinar dos estrategias contrapuestas y no demasiado equilibradas. Por un lado, la presentación del vampiro, el peso del decorado de la abadía donde se ha instalado Drácula y ciertos tonos de la iluminación construyen una puesta en escena densa, de tonos expresionistas y más vinculada a modelos teatrales que a la transparencia del cine de Hollywood. Sin embargo, la parte principal del filme opta por la continuidad, por la funcionalidad de la puesta en escena y el montaje para la conducción de la historia y las reglas convencionales del *thriller* melodramático. En el contraste entre estas dos vías podemos definir una enunciación cruzada por convenciones que entran en tensión dentro de un filme que tiene una importante dimensión experimental en el sistema de los estudios de Hollywood.

Hay un último espacio en el que la pregunta sobre la enunciación ha de abrirnos a una reflexión subjetiva sobre el funcionamiento del texto. En el fondo, si hemos despojado al *análisis formal* de los mecanismos a través de los cuales se construyen las emociones o procesos de identificación del espectador, éste es el momento de reivindicarlos. Elaborar pasiones aristotélicas fue uno de los objetivos del montaje soviético. Igualmente, la mayoría de los filmes intentan construir algo semejante, de manera más o menos efectiva, a través de la narración, la puesta en escena y el montaje. Cuando hablamos de suspense, de horror, de sorpresa o de sentimentalidad, nos estamos refiriendo a convenciones genéricas, pero también a estas estrategias concretas de construcción de emociones. La sombra acechante del vampiro que se acerca a la habitación de Ellen en *NSG* es un efecto de puesta en escena, un momento culminante del relato y, a través de la dilación temporal del montaje, un recurso de suspense que manipula la emoción del espectador. Igual que la melancolía de Ellen frente al mar, esperando el regreso de su amado y rodeada de cruces que recuerdan antiguos naufragios. O la vampiresa que, en *THD*, se aproxima amenazadoramente por la espalda del despreocupado Harker construyendo un sentimiento de horror a través de mecanismos retóricos. Es decir, las emociones definen el estilo que ha servido para cohesionar las estrategias retóricas del filme.

#### 2.4. INTERPRETACIÓN

Todo lo desarrollado hasta ahora establece una serie de coordenadas, casi diría límites, que sirven para enmarcar nuestra experiencia estética y también nuestro análisis. Estos cauces, sin embargo, conducirán a un

proceso interpretativo que trabaje el sentido y permita comprender las características de la obra ejemplar. Si hay algo que la distinguirá, como dije antes, será la posibilidad de ser actualizada y de reproducir la experiencia estética en un nuevo contexto e intertexto: los de su lectura y análisis. En el paso a la interpretación, deberemos entrar en un registro que no puedo calificar de otra manera que como idealista. Se trata de un idealismo hermenéutico, en el sentido en el que el fin del trabajo es defender la hipótesis de una cierta *verdad* que se desprende del texto ejemplar y que mueve a una experiencia estética en miles de espectadores, lectores u observadores a lo largo del tiempo. Esa verdad debe anclarse en elementos investigados en las partes anteriores del proceso. De hecho, la comprensión profunda de cada una de las fases descritas hasta ahora será, en sí misma, una parte esencial de la interpretación. Algún lector habrá notado al hilo de los ejemplos que desarrollaba en este capítulo que en un momento determinado me detenía abruptamente. Como Harker, intentaba hacerlo justo en el momento en el que podía atravesar el umbral de la interpretación. Dar este paso consiste en establecer una hipótesis sobre la cuestión esencial: pensar las razones por las que el filme ha trascendido el valor circunstancial de los productos medios para proyectarse en el futuro. Desde este punto de vista nos enfrentamos a un problema que tiene que ver con la propia naturaleza del arte.

No hay interpretaciones correctas ni definitivas, sino propuestas de lectura que se han de amparar en el rigor del análisis. Cada uno de nosotros debe encontrar su propia vía y buscar en los filmes aquello que también ha motivado su elección y el trayecto de la interpretación. En este punto hay que ceder el paso al sujeto-lector que trabaja el sentido del filme de una manera orientada. En el proceso quizá descubra que las películas ejemplares todavía nos retan para que exploremos una cierta *verdad* en su interior, algo que nos sigue hablando en el presente.

## Apéndice 2. Glosario

*arqueología fílmica*: el conjunto de todas las disciplinas y técnicas que se ocupan de la identificación, catalogación, recuperación, restauración y archivo de los materiales fílmicos.

*cámara oscura*: aparato óptico simple, consistente en una caja cerrada y opaca a la que se le practica un orificio para que entre la luz. En la pared de la caja opuesta al orificio se reproduce invertida la imagen situada frente al mismo.

*collage*: secuencia de montaje en la que se amalgaman imágenes para producir un efecto narrativo o dramático. Suele presentar angulaciones y emplazamientos de cámara distorsionados. En el cine americano es usado con frecuencia, desde finales de los años veinte, para cubrir elipsis narrativas.

*contracampo*: entendemos como campo el espacio que aparece en la imagen, pero en sentido de profundidad, a diferencia del encuadre que se refiere a los perfiles diseñados por los cuatro bordes físicos de la imagen. En ocasiones hay otro espacio que no aparece en principio en la imagen pero que suele ser sugerido por ella, por ejemplo cuando un personaje deja el encuadre (pasando al fuera de campo) pero seguimos escuchando su voz, o es seguido o interpelado por la mirada de un personaje que permanece en el encuadre, etc. El contracampo se produce cuando se nos muestra finalmente ese espacio previamente sugerido.

*contexto*: para el análisis fílmico es necesaria la reflexión sobre las condiciones sociales, económicas e históricas de producción de una película. Igualmen-